DRAKENSANG

Das Schwarze Auge

12+ TM
www.pegi.info

12 Freigegeben ab zwölf Jahren gemäß § 14 JuSchG usk

PC DVD ROM

SIGNIFICANT

CHROMATRIX

Mitteldeutsche Medienförderung

MDM

gefördert durch die Mitteldeutsche Medienförderung GmbH

RADON LABS

dtp entertainment AG
www.dtp-entertainment.com

Das Schwarze Auge: Drakensang © 2008 dtp entertainment AG. Publishing und Vertrieb: dtp entertainment AG, Goldbekplatz 3-5, 22303 Hamburg, Germany. Hergestellt und entwickelt von Radon Labs GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Das Schwarze Auge erscheint unter Lizenz der Chromatrix GmbH.
Das Schwarze Auge ist eine eingetragene Marke der Significant Fantasy GbR. Alle Logos, Bilder, Warenzeichen und Produktnamen sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber.

Sonderfertigkeiten

Nahkampf

Offensiver Kampfstil I
Der Ausgang eines Kampfes kann häufig von den unterschiedlichen Kampfstilen der Kontrahenten abhängen. Bei einem offensiven Stil konzentriert sich die Aufmerksamkeit des Kämpfers vor allem darauf, den Gegner frühzeitig mit möglichst vielen Treffern einzudecken und so die Überhand zu gewinnen. Der Kämpfer wählt einen leicht aggressiven Kampfstil, wodurch er einen Bonus auf den Attackewert erhält. Durch die besondere Anstrengung verliert er pro Attacke an Ausdauer. Eine gleichzeitige Wahl des defensiven Kampfstils ist nicht möglich.

Offensiver Kampfstil II
Die Aufmerksamkeit des Kämpfers konzentriert sich vor allem darauf, den Gegner frühzeitig mit möglichst vielen Treffern einzudecken und so die Überhand zu gewinnen. Der Kämpfer wählt einen aggressiven Kampfstil, wodurch er einen Bonus auf den Attackewert erhält. Durch die besondere Anstrengung verliert er pro Attacke an Ausdauer. Eine gleichzeitige Wahl des defensiven Kampfstils ist nicht möglich.

Offensiver Kampfstil III
Der Kämpfer kann seine Aufmerksamkeit meisterlich auf den Versuch konzentrieren, den Gegner frühzeitig mit möglichst vielen Treffern einzudecken und so die Überhand zu gewinnen. Der Kämpfer wählt einen äußerst aggressiven Kampfstil, wodurch er einen Bonus auf den Attackewert erhält. Durch die besondere Anstrengung verliert er pro Attacke an Ausdauer. Eine gleichzeitige Wahl des defensiven Kampfstils ist nicht möglich.

Defensiver Kampfstil I
Der Ausgang eines Kampfes kann häufig von den unterschiedlichen Kampfstilen der Kontrahenten abhängen. Bei einem defensiven Stil möchte man vorrangig seine eigene Haut vor Schaden schützen oder seinen Gegner testen, um danach eine passende Kampfstrategie zu wählen. Der Kämpfer wählt einen leicht abwehrenden Kampfstil, wodurch er einen Bonus auf seinen Paradewert erhält. Durch die besondere Anstrengung verliert er pro Parade an Ausdauer. Eine gleichzeitige Wahl des offensiven Kampfstils ist nicht möglich.

Defensiver Kampfstil II
Die Aufmerksamkeit des Kämpfers konzentriert sich vor allem darauf, den defensiven Stil anzuwenden. Der Kämpfer wählt einen abwehrenden Kampfstil, wodurch er einen Bonus auf seinen Paradewert erhält. Durch die besondere Anstrengung verliert er pro Parade an Ausdauer. Eine gleichzeitige Wahl des offensiven Kampfstils ist nicht möglich.

Defensiver Kampfstil III
Der Kämpfer ist ein Meister darin, seine Aufmerksamkeit vor allem darauf zu konzentrieren, einen defensiven Stil anzuwenden. Der Kämpfer wählt einen stark abwehrenden Kampfstil, wodurch er einen Bonus auf seinen Parade-Wert erhält. Durch die besondere Anstrengung verliert er pro Parade an Ausdauer. Eine gleichzeitige Wahl des offensiven Kampfstils ist nicht möglich.

Wuchtschlag
Der Wuchtschlag ist ein massiver Angriff auf den Kopf des Gegners, der hohen Schaden verursacht. Um den Schlag ausführen zu können, werden Ausdauerpunkte benötigt.

Niederwerfen
Ein mit aller Kraft geführter Schlag, der durch seine schiere Wucht den Gegner zu Boden werfen soll. Der Verteidiger kann die Hälfte seiner Körperkraft (KK) einsetzen, um seinen Sturz zu verhindern.

Hammerschlag
Der Hammerschlag ist der kraftvollste Schlag eines Kämpfers. Er verursacht fürchterlichen Schaden, kostet aber auch sehr viel Audauer.

Befreiungsschlag
Der Befreiungsschlag ist eine Möglichkeit, sich gegen viele Gegner zur Wehr zu setzen. Dazu erfolgt eine Reihe von Schlägen auf die Angreifer.

Meisterparade
Ein einfaches Parademanöver, das ermöglicht, dass der Kämpfer in der nächsten Kampfrunde garantiert nicht getroffen wird.

Klingenwand
Bei der Klingenwand handelt es sich um ein Parademanöver. Innerhalb der nächsten 15 Kampfrunden können bis zu 4 zusätzliche Paraden geschlagen und somit eine Überzahl an Attacken abgewehrt werden.

Windmühle
Dieses Kampfmanöver setzt die Wucht eines gegnerischen Hiebes in eine eigene, noch heftigere Angriffsaktion um, indem es den Schlag mit der Waffe auffängt, dabei große Teile der Wucht aufnimmt und in einer Bewegung auf den Angreifer zurückführt.

Finte
Eine angetäuschte Attacke, die in letzter Sekunde den Schlagwinkel ändert und so den Gegner überrascht und seinen Rüstungsschutz verringert. Die Parade des Gegners wird durch eine Finte erschwert.

Gezielter Stich
Mit einem gezielten Stich wird versucht, eine leicht verwundbare Stelle des Gegners zu treffen und eine schützende Rüstung zu umgehen. Von dieser Attacke überrascht, kann der Verteidiger nur versuchen, den Schlag abzuwehren.

Todesstoß
Der Todesstoß ist ein massiver Schlag, der auf eine ungeschützte Stelle zielt und den Gegner überrascht. Eine Parade wird dadurch fast gänzlich unmöglich gemacht und schwerer Schaden verursacht. Ein Todesstoß ist äußerst anstrengend und kostet viele Ausdauerpunkte.

Klingensturm
Eine offensive Kampfhaltung, die es ermöglicht, drei blitzschnell hintereinander folgende Attacken durchzuführen, von denen der Gegner nur eine parieren kann.

Umreißen
Das Umreißen bringt den Gegner zum Straucheln. Es werden keine Trefferpunkte erzielt. Der Verteidiger kann die Hälfte seiner Gewandtheit (GE) einsetzen, um seinen Sturz zu verhindern.

Fernkampf

Gezielter Schuss
Der Fernkämpfer konzentriert sich stark auf das Anvisieren seines Gegners. Er versucht dabei, eine Schwachstelle in der Rüstung des Gegners zu finden und zu treffen, wodurch der Gegner nur seinen halben Rüstungsschutz anrechnen kann.

Lademeister
Durch langjährige Erfahrung ist der Schütze in der Lage, eine Armbrust schneller nachzuladen. Die Fertigkeit kostet keine Ausdauerpunkte und ist einmal erworben immer aktiv.

Pfeilhagel
Der Schütze ist in der Lage, zwei Pfeile gleichzeitig auf die Sehne seines Bogens zu legen und in Richtung des Ziels abzufeuern. Für jeden Pfeil wird separat ermittelt, ob dieser das Ziel erreicht und wie viel Schaden er anrichtet.

Scharfschütze
Der Fernkämpfer konzentriert sich besonders stark auf das Anvisieren seines Gegners. Er versucht dabei, eine empfindliche, nicht von Rüstung geschützte Stelle des Körpers zu treffen, wodurch kein Rüstungsschutz angerechnet und automatisch eine Wunde zugefügt wird.

Meisterschütze
Der Fernkämpfer konzentriert sich nur noch auf das Anvisieren seines Gegners, um eine empfindliche, nicht durch Rüstung geschützte Stelle des Körpers zu treffen. Der Meisterschuss ist ein regelrechter Alles-oder-Nichts-Schuss, der einen Gegner zwar mit einem Schlag töten kann, den Schützen allerdings auch massiv seiner Ausdauer beraubt.

Gezielter Wurf
Der Fernkämpfer konzentriert sich auf das Anvisieren seines Gegners und versucht dabei, eine ungeschützte Stelle des Körpers zu treffen, wodurch der Gegner nur seinen halben Rüstungsschutz anrechnen kann.

Eisenhagel
Mit diesem Angriff ist der Fernkämpfer in der Lage, bis zu vier Wurfmesser oder Wurfsterne in Richtung Ziel zu werfen. Für jede Waffe wird separat ermittelt, ob diese das Ziel erreicht und wie viel Schaden sie anrichtet.

Kraftwurf
Mit dem Kraftwurf kann der Fernkämpfer weit ausholend und gezielt die Axt über dem Kopf dem Gegner entgegen werfen und doppelten Schaden erzielen.

Meisterwurf
Ein meisterlicher, mit aller Kraft ausgeführter Wurf, der durch seine schiere Wucht den Gegner zu Boden bringen soll. Der Getroffene erhält heftigen Schaden und wird umgeworfen, wenn er seinen Sturz mit der Hälfte seiner Körperkraft (KK) nicht verhindern kann.
Der Meisterwurf ist ein regelrechter Alles-oder-Nichts-Wurf, der auf den Gegner zwar äußerst effizient wirkt, den Fernkämpfer allerdings auch massiv seiner Ausdauer beraubt.

Defensiv

Ausdauer I
Der Ausdauerwert ist ein wichtiger Faktor für jeden Kämpfer. Falls dieser Wert auf Null sinkt, können keine weiteren Spezialangriffe mehr ausgeführt werden. Um diese Situation zu vermeiden, erhält ein Kämpfer mit dieser passiven Sonderfertigkeit einen kleinen Bonus auf seinen maximalen Ausdauerwert.

Ausdauer II
Der Ausdauerwert ist ein wichtiger Faktor für jeden Kämpfer. Falls dieser Wert auf Null sinkt, können keine weiteren Spezialangriffe mehr ausgeführt werden. Um diese Situation zu vermeiden, erhält ein Kämpfer mit dieser Stufe der passiven Sonderfertigkeit einen mittleren Bonus auf seinen maximalen Ausdauerwert.

Ausdauer III
Der Ausdauerwert ist ein wichtiger Faktor für jeden Kämpfer. Falls dieser Wert auf Null sinkt, können keine weiteren Spezialangriffe mehr ausgeführt werden. Um diese Situation zu vermeiden, erhält ein Kämpfer mit dieser Stufe der passiven Sonderfertigkeit einen großen Bonus auf seinen maximalen Ausdauerwert.

Ausweichen I
Ein Held mit dieser Sonderfähigkeit hat gelernt, sich auf seine Beweglichkeit im Kampf zu konzentrieren, und ist in der Lage, Angriffen gezielt auszuweichen, anstatt sie mit seiner Waffe oder seinem Schild zu parieren.

Ausweichen II
Ein Held mit dieser Sonderfähigkeit ist erfahren darin, sich auf seine Beweglichkeit im Kampf zu konzentrieren, und ist in der Lage, Angriffen gezielt auszuweichen, anstatt sie mit seiner Waffe oder seinem Schild zu parieren.

Ausweichen III
Ein Held mit dieser Sonderfähigkeit versteht es, sich meisterlich auf seine Beweglichkeit im Kampf zu konzentrieren und ist in der Lage, Angriffen gezielt auszuweichen, anstatt sie mit seiner Waffe oder seinem Schild zu parieren.

Rüstungsgewöhnung I
Schwere Rüstungen schützen zwar vor direktem körperlichen Schaden, schränken aber auch die Bewegungsfähigkeit eines Kämpfers stark ein. Wer den Umgang mit solchen Rüstungen gelernt hat, wird weniger durch sie behindert. Mit dieser passiven Sonderfertigkeit erhält ein Kämpfer einen kleinen Bonus auf seine Bewegungsfähigkeit.

Rüstungsgewöhnung II
Schwere Rüstungen schützen zwar vor direktem körperlichen Schaden, schränken aber auch die Bewegungsfähigkeit eines Kämpfers stark ein. Wer den Umgang mit solchen Rüstungen gelernt hat, wird weniger durch sie behindert. Mit dieser passiven Sonderfertigkeit erhält ein Kämpfer einen mittleren Bonus auf seine Bewegungsfähigkeit.

Rüstungsgewöhnung III
Schwere Rüstungen schützen zwar vor direktem körperlichen Schaden, schränken aber auch die Bewegungsfähigkeit eines Kämpfers stark ein. Wer den Umgang mit solchen Rüstungen gelernt hat, wird weniger durch sie behindert. Mit dieser passiven Sonderfertigkeit erhält ein Kämpfer einen großen Bonus auf seine Bewegungsfähigkeit.

Schildkampf I
Mit dieser Sonderfertigkeit erlernt der Held den Kampf mit einem Schild, das zusammen mit einer einhändigen Waffe getragen wird. Der Kämpfer kann so gezielt Attacken mit seinem Schild auffangen oder abwehren.

Schildkampf II
Mit dieser Sonderfertigkeit spezialisiert man sich auf den Kampf mit einem Schild, das zu einer einhändigen Waffe getragen wird. Der Kämpfer ist darin erfahren, die Angriffe gezielt mit seinem Schild aufzufangen oder abzuwehren.

Schildkampf III
Mit dieser Sonderfertigkeit versteht man sich meisterlich auf den Kampf mit einem Schild, das zu einer einhändigen Waffe getragen wird. Der Kämpfer ist ein Meister darin, Angriffe gezielt mit seinem Schild aufzufangen oder abzuwehren.

Das Schwarze Auge: Drakensang © 2008 dtp entertainment AG, Publishing und Vertrieb: dtp entertainment AG, Goldbekplatz 3-5, 22303 Hamburg, Germany. Hergestellt und entwickelt von Radon Labs GmbH. Alle Rechte vorbehalten.
Das Schwarze Auge erscheint unter Lizenz der Chromatrix GmbH. Das Schwarze Auge ist eine eingetragene Marke der Significant Fantasy GbR. Alle Logos, Bilder, Warenzeichen und Produktnamen sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber.